SEGA®

このソフトウェアの「解説書」およびPSP® (PlayStation®Portable)の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

•プレイするときは、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにしてください。•プレイするときは、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。•疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。•ヘッドホンを使うときは、はじめからボリュームを上げすぎないでください。また、大音量で長時間続けて聞かないでください。

光の刺激による発作について

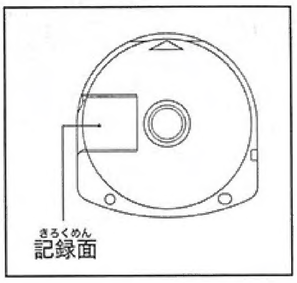
ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状が起きたときは、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

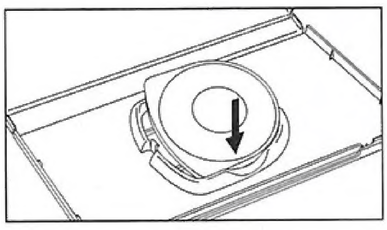
こんなときはすぐにプレイを中止する

次のようなときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。•めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じたとき •目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や痛みを感じたとき

使用上のご注意

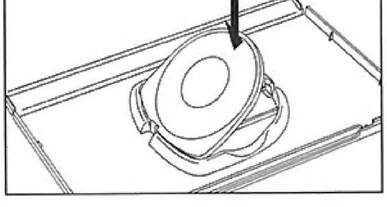
•このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器や"UMD"の故障の原因となる場合があります。•ソフトウェアによっては"Memory Stick Duo"や"Memory Stick PRO Duo"などが必要な場合があります。詳しくはソフトウェアの解説書などで確かめてください。•運転中、歩行中は使わないでください。また、航空機や医療施設の中など、使用が禁止および制限されている場所でも使わないでください。•満員電車の中など混雑した場所では、PSP®本体の無線による通信機能をオフにしてください。近くに心臓ペースメーカーを使っている方がいる場合、電波によりペースメーカーの動作に影響を与えるおそれがあります。•プレイ終了後は"UMD"をケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに保管すると、そりや傷の原因になります。•直射日光が当たるところや暖房機器の近く、車の中など、高温、多湿になるところに置かないでください。•裏面の開口部("UMD"の記録面：図参照)にさわらないでください。また、ほこりや砂などの異物や、汚れを付けないでください。•開口部を紙やテープでふさがないでください。また、ペンなどで書き込みをしないでください。•誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。•ふだんのお手入れは、柔らかい布でカートリッジを軽くふいてください。•ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、"UMD"を傷めることがありますので、使わないでください。•ひび割れや変形した"UMD"、接着剤などで補修された"UMD"は、誤動作や故障の原因となりますので、使わないでください。•お客様の誤った取り扱いにより生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。





"UMD"の取り出し

"UMD"の右側を押し、図のような状態にしてから取り出してください。無理に取り出そうとすると、割れたり、傷が付いたりする原因となります。



"UMD"の収納方法

"UMD"の下側を差し込み、上側をカチッと音がするまで押し込んでください。正しく収納されないと、割れたり、傷が付いたりする原因となります。

"PlayStation","PSP" and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Memory Stick Duo" and "Memory Stick PRO Duo" are trademarks of Sony Corporation.

ULJM 05058

popping puzzle fun

ぷよぷよフィーバー2【チュー!】™

このたびはPSP®(PlayStation®Portable)
専用ソフトウェア『ぷよぷよフィーバー2【チュー!】』を
お買い上げいただき誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。

もくじ

プロローグ……2
操作方法……3
ゲームの遊び方……4
ゲームの始め方……10
プリンプタウンガイドマップ……12
ホール……14
がっこう……16
おみせ……20
はくぶつかん……22
とう……24
ひろば……26
キャラクター紹介……34

PSP®(PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、PSP®(PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP®のアップデートを実行する

アップデートデータは、PSP®のホームメニューに右のようなアイコンで表示されます。画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。アップデートを始める前に、アップデートデータのバージョン番号を確かめてください。

■アップデートを始める前に、次のことをしてください。

・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。

■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.playstation.jp/info/
TEL　0570-000-929(PHSの場合　03-3475-7444)　受付時間10:00~18:00

popping puzzle fun

プロローグ

いつかの時代…　どこかの世界…
すてきな魔導師（まどうし）になることを夢見て
勉強するアミティ

新学期が始まり　クラス替え
ラフィーナ　タルタル　リデルは隣のクラス
同じクラスになったのは　クルークだけ…

はじめて同じクラスになったのが　シグ
いつもぼーっとしている　とってもふしぎなおとこの子
シグには　へんなタマシイがくっついている…？

なんだか新しいことが　まちじゅうでまちうけている予感…

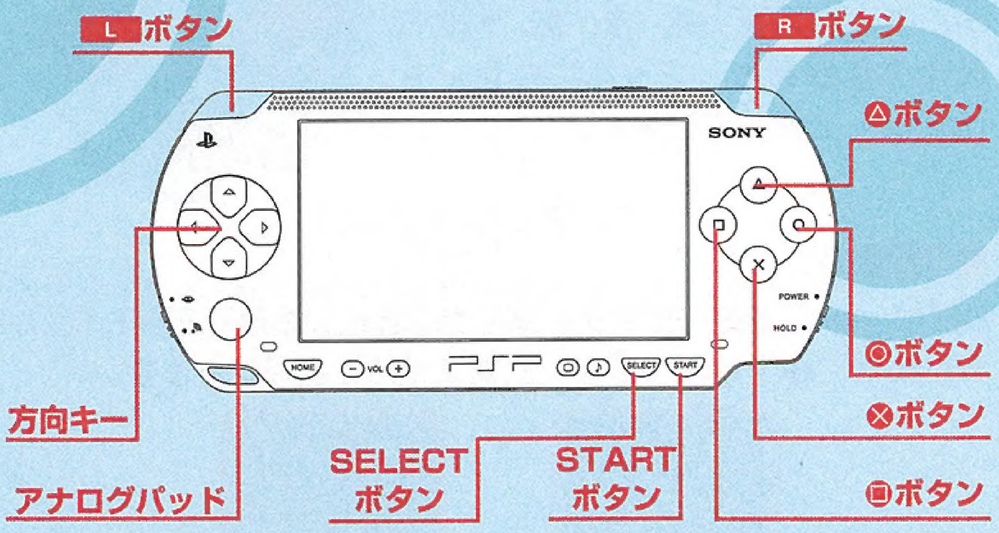
●バックアップについて

このゲームは別売の“Memory Stick Duo”（または“Memory Stick PRO Duo”）に対応しています。ゲームを起動する前に300KB以上の空き容量のある“Memory Stick Duo”を“メモリースティック デュオ”スロットにセットしてください。セーブやロードについてはP.10も併せてお読みください。

操作方法

このゲームは1～2人用です。ここで説明している操作は初期設定です。ぷよの回転方向は「おぷしょん（→P.14）」で変更できます。

各部名称と操作方法



使用ボタン	メニュー画面	ゲーム中
方向キー／アナログパッド	カーソルの移動	ぷよの移動（左右） 高速落下（下）
◎ボタン	決定 次の画面へ進む	ぷよの右回転 同色4個ぷよの色変え
⊗ボタン	キャンセル 前の画面に戻る	ぷよの左回転 同色4個ぷよの色変え
STARTボタン	ゲームスタート／決定 次の画面へ進む	ポーズ 漫才デモのスキップ

「ふたりでぷよぷよ」時のゲーム中の操作

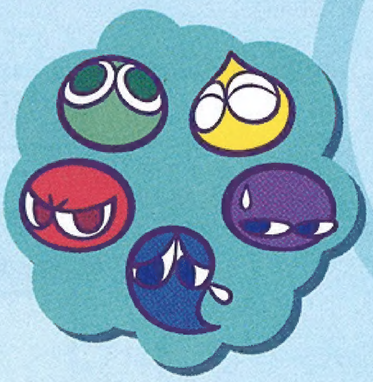
	使用ボタン	メニュー画面
1PLAYER	方向キー↑↓	ぷよ移動
1PLAYER	方向キー←	高速落下／カーソル移動
1PLAYER	方向キー→	ぷよの左回転／同色4個ぷよの色変え／カーソル移動
1PLAYER	Lボタン	ぷよの右回転／同色4個ぷよの色変え／決定
1PLAYER	アナログパッド	ぷよ回転／同色4個ぷよの色変え （どの方向に入力しても同じ方向に回転）
2PLAYER	◎ボタン	高速落下／カーソル移動
2PLAYER	⊗・△ボタン	ぷよ移動
2PLAYER	▣ボタン	ぷよの左回転／同色4個ぷよの色変え／カーソル移動
2PLAYER	Rボタン	ぷよの右回転／同色4個ぷよの色変え／決定

ゲームの遊び方

ゲームルール　～基本編～

●“ぷよ”について

4匹以上がくっつくと消えるぷよぷよした不思議な物体、それが“ぷよ”です。ぷよには緑、黄、赤、青、紫の5種類の色があり、2～4匹のセット（組ぷよ）で落ちてきます。



●3個ぷよ

3匹セットで落ちてきます。同じ色3匹と、2色で2匹＋1匹があります。◎・⊗ボタンで、回転させることができます。

3匹セット

2匹＋1匹

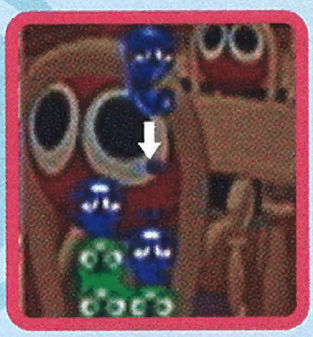
●4個ぷよ

4匹セットで落ちてきます。同じ色4匹と、2色で2匹＋2匹があります。同じ色の4個ぷよは、回転の代わりに◎・⊗ボタンで、色を替えることができます。

4匹セット

2匹＋2匹

●“ぷよ”の消し方



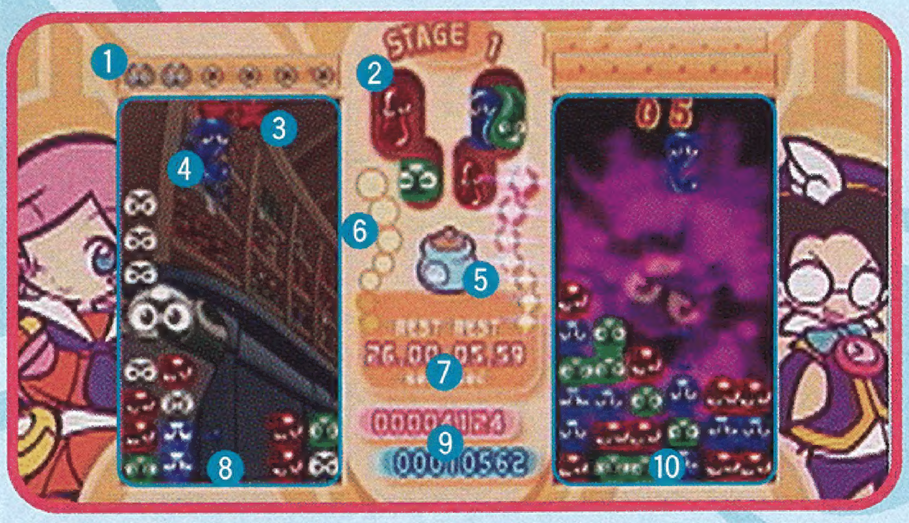
くっつくと…

消える

同じ色のぷよ4匹以上を縦横にくっつけると消えます。フィールド上部から2～4匹一緒に落ちてくるぷよを操作して、フィールドに積んでいきます。移動や回転をうまく使って消していきましょう。

●ゲーム画面の見方（通常時）

ゲーム中の画面は以下のとおりです。左側のフィールドが1P側、右側のフィールドは対戦相手側になります。



❶ **予告ぷよ**：相手から送られたおじゃまぷよを表示（→P.8）
❷ **NEXTぷよ**：次に降ってくる組ぷよを表示
❸ **××**：ここにぷよが積み上がると負け
❹ **組ぷよ**
❺ **使用アイテム**：現在使用中のアイテムを表示
❻ **フィーバーゲージ**（→P.9）
❼ **フィーバータイム**（→P.9）
❽ **1P側のフィールド**
❾ **スコア**
❿ **対戦相手側のフィールド**

●ゲームオーバー

フィールドの中央上部にある「××」にぷよを積み上げてしまうと負けになります。

「××」の部分にぷよを積み上げると…

「ばたんきゅ〜」ゲーム終了です

●おじゃまぷよ

ぷよを消すと得点が入り、消したぷよの数や連鎖に応じて対戦相手に“おじゃまぷよ”という透明なぷよを送ることができます。

ぷよを消すと…

相手のフィールドにおじゃまぷよが降ってくる

●おじゃまぷよを送られた場合

おじゃまぷよは、となりに並んでいるぷよを消すと一緒に消すことができます。また、おじゃまぷよ同士が隣接すると大きなおじゃまぷよになることがあります。

おじゃまぷよのとなりのぷよを消すと…

一緒におじゃまぷよが消える

●同時消し

ぷよは4匹以上つなげると消えます。より多くのぷよをつなげて消したり、2色以上のぷよを同時に消すと高得点になります。

●連鎖（れんさ）

ぷよを消したときに消えたぷよの上に積まれていたぷよが落下し、また新たに同色4匹以上のぷよがくっついて消えることを“連鎖”といいます。積み方によっては2連鎖、3連鎖と連続させることができます。

ぷよが落ちて…

2連鎖

大きい連鎖を組めば、これだけのおじゃまぷよを降らすことができる

3連鎖

●全消し

フィールド上からすべてのぷよを消すことを「全消し」といいます。全消しをすると4連鎖分の連鎖が組まれた「連鎖のタネ」が落ちてきて、フィーバータイム（→P.9）も5秒増えます。大連鎖のチャンスです。なお、フィーバーモード（→P.9）で全消しをすると、次の連鎖のタネがさらに大きくなります。

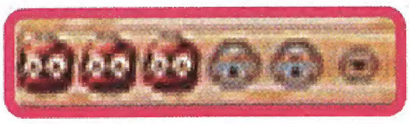
フィールド上のぷよをすべて消すと「全消し」となり…

「連鎖のタネ」が降ってくる

ゲームルール　～応用編～

●予告ぷよ

フィールドにおじゃまぷよが降る前にフィールド上部に予告ぷよが表示されます。おじゃまぷよの数によって予告ぷよが異なります。



小ぷよ	中ぷよ	岩ぷよ	星ぷよ	月ぷよ	王冠ぷよ
1個	6個	30個	180個	360個	720個

●相殺（そうさい）ルール

予告ぷよがある状態で攻撃すると、相手に送るおじゃまぷよと同じ数だけ自分の予告ぷよの数を減らすことができます。これを“相殺”といいます。また、予告ぷよよりも大きい量の攻撃を行うことで、相手におじゃまぷよを送り返すこともできます。

予告ぷよがおじゃまぷよになって自分のフィールドに落ちる前に攻撃すると…

その攻撃力と同じ量の予告ぷよを消すことができる

●フィーバーモード

予告ぷよを相殺すると、“フィーバーゲージ”がたまります。フィーバーゲージがいっぱいになるとフィーバーモードに突入します。

フィーバーゲージがいっぱいになると…

フィーバーモードに突入！

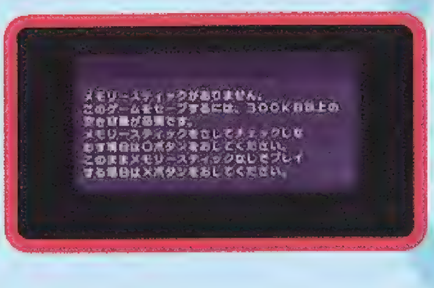
●ゲーム画面の見方（フィーバーモード時）

フィーバーモードに突入するとあらかじめ連鎖が組まれた状態の“連鎖のタネ”が落ちてきます。組ぷよを利用して大連鎖をさせましょう。フィーバータイムが0になるとフィーバーモードが終了して、通常モードに戻ります。

❶ **フィーバー開始**
❷ **連鎖のタネ**
❸ **フィーバータイム**：0になるまで連鎖のタネが落ちてくる

ゲームの始め方

システムファイルの作成&ロード



PSP®の電源を入れて“UMD”を起動すると、システムファイルの作成画面が表示されます。ファイルを作成する場合は「作成する」を選んでください。なお、すでにシステムファイルがある場合は、システムファイルを自動的に読み込んでゲームを開始します。

●セーブファイルについて

このゲームには「システムファイル」「リプレイファイル」の2種類のセーブファイルがあります。それぞれのセーブに必要な“Memory Stick Duo”の空き容量は以下の通りです。セーブやロード中にPSP®の電源を切ったり、“Memory Stick Duo”の抜き差しは行わないでください。なお、オートセーブ機能はありませんので、ゲームを終了するときはセーブを行ってから終了してください。

■システムファイル（300KB以上）

「ポイントカード」や「おぷしょん」の設定を記録します。「ポイントカード」は3つまで作成できます。

■リプレイファイル（1つにつき300KB以上）

対戦を鑑賞するためのデータを記録します。リプレイファイルは6つまで作成できます。リプレイファイルの作成と再生についてはP.18とP.23をご覧ください。

タイトル画面

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メニューが表示されます。最初から始める場合は「はじめから」、続きから再開する場合は「つづきから」を選んでください。「つづきから」を選んだ場合は、データ選択画面からファイルを選んで再開してください。

●ポイントカードの作成

タイトル画面のメニューで「はじめから」を選ぶと、アコール先生から「ポイントカード」をもらいます。ポイントカードは、ぷよ勝負でゲットしたポイントや対戦の記録などさまざまな情報を登録しておくことができる、とても便利なアイテムです。

●名前入力

文字はひらがな・カタカナ・英数字から選べます。方向キー／アナログパッドで文字を選んで、◎ボタンを押します。「けす」か⊗ボタンで文字を消します。「<」かLボタンで文字スペースを左に移動、「>」かRボタンで右のスペースに移動します。「けってい」を選ぶと終了です。

●入力モードについて

■**かな**　：ひらがな入力に切り替えます。
■**カナ**　：カタカナ入力に切り替えます。
■**A1**　：英数字入力に切り替えます。
■**SP**　：スペースを入力します。

<<ひらがな・カタカナ入力時>>

■゛　：直前の入力に対して濁音の「゛」を入力します。
■゜　：直前の入力に対して半濁音の「゜」を入力します。
■**小**：入力中の文字を小文字に変更します。「あ行」「や行」の他に「つ」が小文字にできます。
※選択中に再度押すと濁音を取り消すなど、元に戻すことができます。

<<英数字入力時>>

■**CAP**：英字の大文字・小文字を切り替えます。

●ポイントカードの見方

タウンマップ上でSTARTボタンを押すと、ポーズ画面（→P.13）が表示されます。ポーズ画面で「カードをみる」を選択すると、ポイントカードを確認することができます。さらにSTARTボタンを押すと持っているアイテムを確認したり、不要なアイテムを捨てて整理することができます。⊗ボタンを押すと元の画面に戻ります。

❶**ステータス**
名前とポイント数、プレイ時間

❷**最大連鎖数(フィーバー)**
フィーバーモードでの最大連鎖数

❸**最大連鎖数(通常)**
通常時の最大連鎖数

❹**クリアステータス**：「がっこう」のクリア状況

❺**天空の階段**：「天空の階段」の最高到達階数

プリンプタウンガイドマップ

舞台となるプリンプタウンのマップを紹介します。方向キー／アナログパッド←→で行きたい場所を選んで、◎ボタンを押すと中へ入れます。いろんな場所へでかけて、『ぷよぷよフィーバー 2【チュー！】』をとことん楽しみましょう。なお、マップにある「とう」は、ゲームを進めてできあがった完成図です。

ホール

プリンプタウンの玄関口。

がっこう

3人の主人公×3つの物語。

おみせ

楽しいショッピング。

はくぶつかん

さまざまな
展示物を鑑賞。

とう

未完の塔で
腕試し。

ひろば

仲間と気軽に
ぷよ勝負。

とう
▶ P.24

はくぶつかん
▶ P.22

ひろば
▶ P.26

●ポーズ画面の見方

STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。「カードをみる」を選ぶとポイントカードの確認、「セーブ」を選ぶと現在の状況をセーブすることができます。「ゲームにもどる」でポーズ画面を閉じます。

ホール

正式名称は「プリンプタウンホール」といいます。ここでは、キャラクターたちからの手紙を受け取ったり、ゲームの設定を変更したりできます。方向キー／アナログパッド↑↓で項目を選んで、◎ボタンで決定しましょう。

ゆうびん

みんなから届いた手紙を読むことができます。届いた順に保管されているので、L・Rボタンでタブの切り替え、方向キー／アナログパッドで手紙を選んで、◎ボタンで決定です。なお、返事は出せません。

たくはいびん

ゲームが進むと、「ぷよぷよフィーバー公式サイト」上で公開されているミニゲームがプレゼントされます。シンプルながら奥の深いゲームを堪能しましょう。各ミニゲームの遊び方は、「ルールせつめいをみる」を参考にしてください。

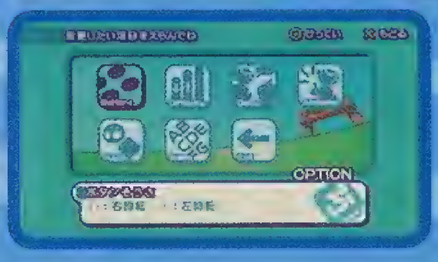
ぷよぷよフィーバー公式サイト

http://puyofever.sega.jp/

公式サイトで最新ニュースやお得な情報をゲット！

おぷしょん

ゲーム中の設定を変更することができます。方向キー／アナログパッドで変更する項目を選んで、◎ボタンを押すと別ウィンドウが表示されます。それぞれ設定を変更して◎ボタンで閉じてください。



■ボタンそうさ…… 1Pと2Pの設定を行います。ぷよの回転方向を設定します（初期設定：◎ボタン右／⊗ボタン左）。

■なんいど…… 「がっこう」、「とう」の「天空の階段」、「ひろば」の「フリー対戦」での難易度を設定します（初期設定：ふつう）。

■サウンド…… ステレオかモノラルかを選択できます。

■まんざいデモ…… 「がっこう」での漫才デモの有無を設定します（初期設定：あり）。

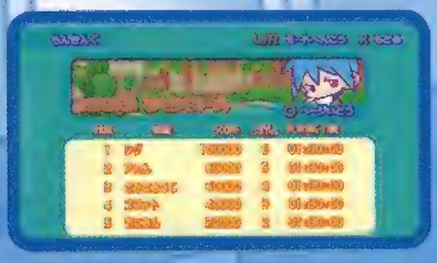
■れんさアニメ…… 対戦時、ぷよを消した時のキャラクター表示の有無を設定します（初期設定：あり）。

■ぷよのカラータイプ…… ぷよのカラータイプを2種類から設定します（初期設定：タイプA）。タイプAが通常で、タイプBは通常と色の異なるぷよです。

■なまえをかえる…… ポイントカードの名前を変更します（→P.11）。

■もどる…… 設定を確認して前の画面に戻ります。

らんきんぐ



各モードごとのスコアランキングを見ることができます。L・Rボタンでモードの切り替え、◎ボタンでモード内のページを移動します。⊗ボタンを押すと、前の画面に戻ります。

話す

案内役のレイくんや、その他のキャラクターから話を聞くことができます。

もどる

ホールを出てマップ画面に戻ります。

正式名称は「プリンプ魔導学校」といいます。ここでは、ゲームの基礎を学んだり、3人の主人公やプリンプタウンの住人たちによる奇想天外（きそうてんがい）、摩訶不思議（まかふしぎ）なストーリーを楽しむことができます。

中に入る

3人の主人公の中から好きなキャラクターを選んで、ゲームの基礎を学んだり、ぷよ勝負で冒険をすることができます。

① キャラクター選択

好きなキャラクターを選びます。方向キー／アナログパッド←→で選んで、◎ボタンで決定しましょう。

わくわくコースの
ものがたりを
ちょこっとだけ紹介！

オトモが仕えていた王子様が行方不明（ゆくえふめい）。
オトモがいうには、王子様をさがしてるんですって。
王子には、きょうみなんかないけれど
お礼をはずんでくださるなら
とっつかまえてさしあげますわ！

アコール先生から「おきゃくさまを
おむかえにいって」って、たのまれちゃった。
まかせて先生、いってきま～す！

アミティどこいったんだー
え、‘おつかい’？
わかった、アコール先生。この紙、アミティに届けるよ。

② コース選択

プレイするキャラクターが決まったら、コースを選びます。方向キー／アナログパッド←→で選んで、◎ボタンで決定しましょう。

■**るんるんコース**……初心者のための練習用コースです。アコール先生の授業を受けながら、全3ステージをプレイします。

■**わくわくコース**……ルールを覚えたら、次は少し手強い相手と対戦する中級者コースです。全6ステージをプレイします。

■**はらはらコース**……わくわくコースでは物足りない上級者のためのコースです。全8ステージをプレイします。

③ 漫才デモ

ぷよ勝負をする前にアコール先生の授業、または対戦相手との会話が始まります。◎ボタンを押すと次のセリフへスキップします。また、STARTボタンを押すと、シーンをすべてスキップします。

※おぷしょんで漫才デモをカットすることができます(→P.15)。

④ アイテム選択

ぷよ勝負で使用するアイテムを選ぶことができます。L・Rボタンでタブの切り替え、方向キー／アナログパッドでアイテムを選んで、◎ボタンで決定です。✕ボタンでアイテムを何も使用しないで対戦に入ります。STARTボタンでゲームの進行状況をセーブして、終了することができます。

⑤ 対戦開始

いよいよ対戦開始です。2〜4匹セットで落ちてくる組ぷよを縦横にくっつけて消していきます。めくるめくぷよ勝負を繰り広げましょう。対戦中の画面の見方はP.5とP.9を参照してください。

⑥ ポイント集計

ぷよ勝負が終わると、対戦結果に応じたポイントが集計されます。また、アイテムを取得することがあります。ぷよ勝負に勝った場合は先に進み、負けてしまった場合は、コンティニュー画面が表示されます。また、対戦終了時のポイント画面でSTARTボタンを押すと、リプレイファイルの作成メニューが表示されます。

●集計ポイントについて

■基本ポイント……ステージや勝敗に応じて加算されるポイント。

■連鎖ボーナス……「連鎖」をした回数に応じて加算されるポイント。

■全消しボーナス……「全消し」をした回数に応じて加算されるポイント。

■コースボーナス……プレイ中のコースに応じて変化する倍率。

■アイテムボーナス…使用したアイテムに応じて変化する倍率。

●リプレイファイルの作成

対戦をリプレイファイルに記録して、後から見ることができます。白熱の対戦シーンや大連鎖などを記録しましょう。リプレイファイルの再生については、「はくぶつかん」の「たいけんしつ」を参照してください(→P.23)。

■作成方法

対戦の記録は全部で6個まで保存することができます。1つのリプレイファイルを保存するのに、“Memory Stick Duo”に300KB以上の空き容量が必要です。なお、対戦時間が長すぎる場合は最後まで記録できない場合があります。

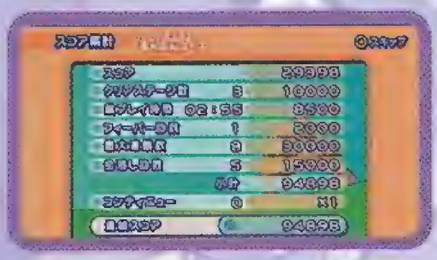
※7個以上のリプレイファイルは保存できません。新しい対戦記録を保存したいときは、古いリプレイファイルに上書きしてください。

⑦ コンティニュー

コンティニュー画面で「はい」を選ぶと、ストーリーの続きから再開することができます。「いいえ」を選ぶとゲームオーバーとなり、スコア集計画面が表示されます。

⑧ スコア集計画面

これまでのプレイ結果を確認することができます。◉ボタンを押すと、スコア集計画面を終了します。

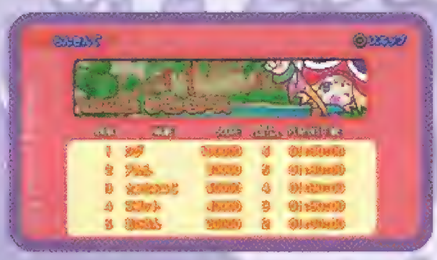


●スコア集計画面について

- **■スコア**……獲得したスコア。
- **■クリアステージ数**…クリアしたステージの数とスコア。
- **■総プレイ時間**……総プレイ時間とスコア。
- **■フィーバー回数**……フィーバー回数とスコア。
- **■最大連鎖数**……最も多く連鎖した数とスコア。
- **■全消し回数**……全消しを達成した数とスコア。
- **■コンティニュー**……コンティニューをした数とそれに応じて変化する倍率。
- **■最終スコア**……すべての要素を足したり掛けたりした最終スコア。

⑨ ランキング表

ランキング表が表示されます。◉ボタンを押すと、ランキング表を終了してマップ画面に戻ります。



●話す

案内役のアコール先生や、ここに来ている人から話を聞くことができます。アドバイスやポポイとの掛け合い漫才は必見です。

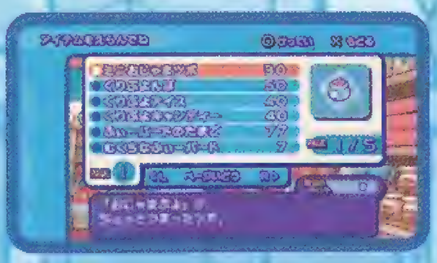
●もどる

がっこうを出てマップ画面に戻ります。

おみせ

おしゃれコウベが店長の「おしゃれなお店」。ここでは、ぷよ勝負でゲットしたポイントを使って買い物をすることができます。

買い物をする



店内に並んだアイテムの中から好きなものを選びましょう。L・Rボタンでアイテムリストの切り替え、方向キー／アナログパッド⬆⬇でアイテムを選んで、◎ボタンで決定します。アイテムの詳細は、P.21のアイテム一覧表を参照してください。

話す

店長のおしゃれコウベや、ここに来ている人から話を聞くことができます。耳寄りな情報やおしゃれ話が満載です。

もどる

おみせを出てマップ画面に戻ります。

アイテム一覧表

ここで紹介するアイテムはほんの一部です。他にもワクワクするアイテムが全72種類あります。いろいろ集めて使ってみましょう。

系	画像	名称	効果
組ぷよ		にじいろボトル	落ちてくるぷよの色が1色少なくなる
		おそろいリング	対戦相手と同じパターンでぷよが落ちてくる
おじゃま		ミニおじゃまツボ	おじゃまぷよがちょっとつまったツボ
全体上昇		いえぷよサンデー	いつでも少し強くなれる
通常上昇		ぐりぷよんぼ	通常の攻撃がちょっと強くなる
小連鎖		ぐりぷよアイス	小連鎖時の攻撃がちょっと強くなる
大連鎖		ぐりぷよゼリー	大連鎖時の攻撃がちょっと強くなる
同時消し		ぐりぷよキャンデー	同時消し時の数に合わせて攻撃力がアップする
フィーバー		いえぷよチョコ	フィーバー時の攻撃がけっこう強くなる
		ふぃーバードのたまご	フィーバーゲージが少したまった状態から開始
		むくちなふぃーバード	フィーバーゲージがたまらなくなる
		ふぃーバードのはね	フィーバーに入ってから終了までの時間が少し長くなる
タネ		たねまきスコップ	全消し時の効果である連鎖のタネ数が少し増える
		ちいさなタネぱっく	対戦開始時に3連鎖のタネが落下する

はくぶつかん

正式名称は「プリサイス博物館」といいます。ここでは、入手したアイテムや本、映像などを見ることができます。

しりょうしつ

入手済みのアイテムに関する資料が展示されています。L・Rボタンでタブの切り替え、方向キー／アナログパッドで資料を選んで、◎ボタンを押すとグラフィックが拡大表示されます。

としょしつ

プリンプタウンの歴史にまつわる書物や、ぷよ道をきわめるための書物などたくさんの本が保管されています。L・Rボタンでタブの切り替え、方向キー／アナログパッドで本を選んで、◎ボタンで決定です。本のページはL・Rボタンでめくることができます。なお、本はゲームが進むにしたがって増えていきます。

びじゅつしつ

ゲームが進むと、ポスターが展示されていきます。方向キー／アナログパッドで絵を選んで、◎ボタンで決定です。

たいけんしつ

映像や音楽を鑑賞したり、リプレイデータを再生させることができます。なお、映像や音楽はゲーム中に見たり聞いたりすると、この「体験室」に保管されるようになります。

■えいぞう……ゲーム中に登場した映像※1を見られます。L・Rボタンでタブの切り替え、方向キー／アナログパッドでディスクを選んで、◉ボタンで決定です。

■おんがく……音楽※2を聞くことができます。L・Rボタンでタブの切り替え、方向キー／アナログパッドでディスクを選んで、◉ボタンで決定です。

■リプレイ……リプレイファイルを再生します。"Memory Stick Duo"に記録された対戦の一覧が表示されます。再生したいリプレイファイルを選んでください。

■もどる…… 前の画面に戻ります。

※1：おぷしょん（→P.17）で漫才デモをなしに設定して、ゲーム中に見なくてもここで見ることができます。
※2：音楽はアルバム形式になっています。ゲーム中のある条件を満たすと、聞けるようになります。

話す

案内役のあくまや、ここに来ている人から話を聞くことができます。はくぶつかんについての情報や注意事項、アドバイスなどを話してくれます。

もどる

はくぶつかんを出てマップ画面に戻ります。

正式名称は「未完の塔」といい、「がっこう」でのストーリーが進むにしたがって、完成に近づいていきます。とことんぷよ勝負をプレイできます。

中に入る

塔の中に入ると、さまざまなとことんぷよぷよが待ち受けています。4つのモードをとことんプレイしましょう。なお、ゲームを進めて行くと、5つ目のモード「天空の階段」をプレイできるようになります。

とことんフィーバー

常にフィーバーモードの状態で、連鎖をねらいます。通常のゲームオーバー条件のほか、時間切れになってもゲームオーバーになります。うまく連鎖し続けることで残り時間を延長でき、長時間プレイすることが可能です。

●キャラクター選択

プレイヤーキャラクターを選びます。方向キー／アナログパッドで選んで、◎ボタンで決定です。「AUTO」を選ぶと、自動でキャラクターを選択します。

●難易度選択

スタート時に難易度を選びます。「甘口・中辛・辛口」の3段階の中から選んでください。甘口が一番易しく、辛口が一番難しい設定になります。

とことんタスク

ぷよの消し方に関する問題が次々と出てきます。時間切れにならないように素早く課題をクリアしていきましょう。課題はだんだん難しくなっていきます。このモードも時間制限があります。

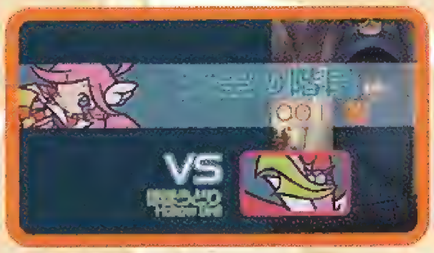
とことんチューパニック

ゲージが満タンになるたびに、「おじゃまチューぷよ」という名前のおじゃまぷよが降ってきます。レベルが上がると降ってくる間隔がどんどん早くなってきます。いつまでプレイし続けられるか挑戦しましょう。

とことんオリジナル

登場する組ぷよは2匹だけ、フィーバーモードなしのシンプルなルールです。フィールドの「※※」にぷよを積まない限り、延々とプレイし続けることができます。

天空の階段



ゲームを進めていくと天空の階段への扉が開かれます。次々と現れる対戦相手とぷよ勝負をしましょう。どこまで登ることができるでしょうか!?

話す

案内役のほほうどりや、ここに来ている人から話を聞くことができます。

もどる

とうを出てマップ画面に戻ります。

ひろば

正式名称は「ふれあい広場」といい、気軽にぷよ勝負を楽しむことができます。

フリーたいせん

自分と相手(COM)のキャラクターを自由に選んで対戦できます。対戦ルールは「ふつうのルール」です。対戦プレイの記録をリプレイファイルに保存することもできます（→P.18）。

ふたりでぷよぷよ

「ふたりでぷよぷよ」は、PSP®1台で楽しむ2人対戦モードです。

① ルール選択

以下の4つの対戦ルールの中から遊べます。

■**ふつうのルール**……『ぷよぷよフィーバー』の標準的なルールで対戦します。相殺でフィーバーをねらうか、それとも自分で連鎖を組むか、戦法は十人十色です。

■**クラシックルール**…『ぷよぷよ通』のルール（フィーバーのない伝統のルール）で連鎖勝負をします。このルールでは、キャラクターによる差はありません。

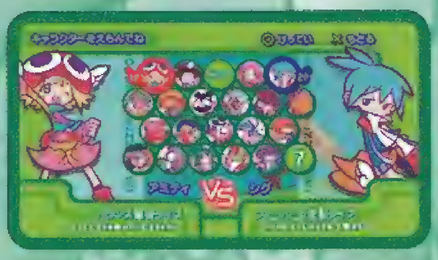
■**トラップルール**……フィーバー中の攻撃力が極端に低くなってしまうルールです。フィーバーモードに突入すると不利なので、相手をフィーバーにしてしまいましょう。

■**エディットルール**…細かいルールを設定して遊ぶことができます（→P.29）。

■**もどる**……前の画面に戻ります。

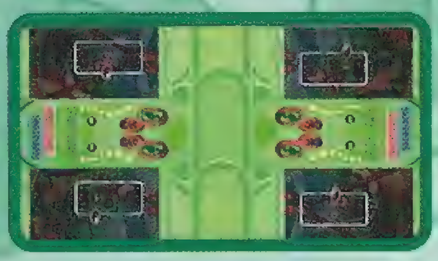
② キャラクター選択

プレイヤーキャラクターを選択します（→P.34）。



③ ハンデ選択

組ぷよの落下スピードなどのハンデを「甘口（かんたん）～辛口（むずかしい）」から選んでください。1P・2Pともに選択を終えると、対戦が始まります。



※「ふたりでぷよぷよ」のハンデ選択やゲーム中の操作は、P.3をご覧ください。

●ゲーム画面の見方（ふたりでぷよぷよ時）

ゲーム中は2分割で表示されます。左のピンクのスコア側が1P、右の青いスコア側が2Pのフィールドになります。

❶ 1P側のフィールド
❷ 2P側のフィールド
❸フィーバーゲージ
❹勝利数
❺フィーバータイム
❻1P側のスコア
❼2P側のスコア

④ 対戦終了

対戦が終了するとポイント換算の画面が表示され、◉ボタンを押すと再戦メニューが表示されます。

●エディットルールの設定について

以下の項目を設定して対戦することができます。方向キー／アナログパッド⬆⬇で変更する項目を選び、方向キー／アナログパッド⬅➡で切り替えます。

■マージンタイム……設定した秒数をこえると、おじゃまぷよの発生量が増えていきます。

■れんさしばり……設定した連鎖数未満では、相手におじゃまぷよを送ることができません。

■そうさい……相殺の有無を設定します。なしにするとフィーバーモードもなくなります。

■レート……おじゃまぷよ1匹を送るのに必要な得点です。低いほどたくさん発生します。

■フィーバーカウント……相殺1回でのフィーバーゲージ増加量です。2にすると、2倍の増加量になり、0にするとフィーバーモードはなくなります。

■フィーバー補正……フィーバーモード中の得点を補正します。小さくすると攻撃力が低く、大きくすると高くなります。

■ふつうのルールにもどす…各項目の設定を初期値に戻します。

■このルールでOK！…設定したルールで対戦を開始します。

だれかとぷよぷよ

アドホックモードを使用してPSP®2台をワイヤレスLAN接続し、対戦プレイをするモードです。ワイヤレスLANスイッチをONにしておかないと対戦することができません。このモードを選択すると、以下のメニューが表示されます。

■**りーだー**……“りーだー”となって、本ソフトを持っている他のプレイヤーと対戦します。

■**なかま**……“なかま”として“りーだー”が準備したゲームに参加し、本ソフトを持っている他のプレイヤーと対戦します。

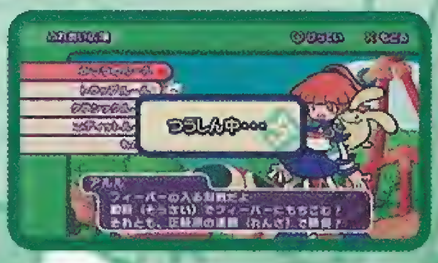
■**ゲームシェアリング**……PSP®を持っている他のプレイヤーに、対戦専用の『ぷよぷよフィーバー2【チュー！】』をダウンロードさせて、対戦することができます。

■**もどる**……ひろばを出てマップ画面に戻ります。

“りーだー”を選んだ場合

“りーだー”となるプレイヤー(1P)が、“なかま”(2P)と対戦する場合を流れにそって説明します。

① “なかま”をまつ



“なかま”が参加していない状態では「せつぞく中」と表示されます。“なかま”側が決定すると「せつぞく中」表示がなくなりルール選択へ進みます。⊗ボタンを押すと「せつだん中」が表示され、切断後メインメニューに戻ります。

② ルール選択

“りーだー”が4つの対戦ルールの中から設定します。ルールは「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.27)。

③ キャラクター選択

キャラクターを選択します。キャラクター選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です(→P.27)。

④ ハンデ選択

組ぷよの落下スピードなどのハンデを選択します。ハンデ選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です（→P.27）。1P・2Pともに選択を終えると、対戦が始まります。

⑤ 対戦終了

対戦が終了するとポイント換算の画面が表示され、勝ったプレイヤーが◎ボタンを押すと、再戦メニューが表示されます。

“なかま”を選んだ場合

プレイヤーが“なかま”となって“りーだー”が準備したゲームに参加する場合は、以下の流れに従って操作してください。

① “りーだー”を探して参加先を選ぶ

接続状態をチェックして自動的に“りーだー”を探しだします。見つかるとゲーム参加が可能な“りーだーリスト”が表示されるので、参加先を選びましょう。

② キャラクター選択

キャラクターを選択します。キャラクター選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です（→P.27）。

③ ハンデ選択

組ぷよの落下スピードなどのハンデを選択します。ハンデ選択は「ふたりでぷよぷよ」と同様です（→P.27）。1P・2Pともに選択を終えると、対戦が始まります。

④ 対戦終了

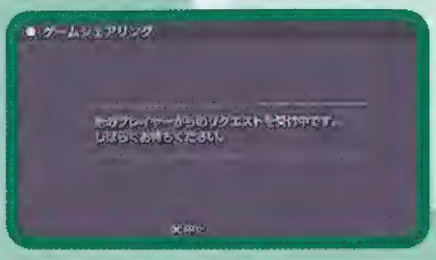
対戦が終了するとポイント換算の画面が表示され、勝った方のプレイヤーが◎ボタンを押すと、再戦メニューが表示されます。

“ゲームシェアリング”を選んだ場合

本ソフトを持っていないプレイヤーにも、このモードで対戦専用の『ぷよぷよフィーバー2【チュー！】』をダウンロードさせることで、対戦プレイを楽しむことができます。以下の流れに従ってゲームシェアリングを行ってください。

① “ゲームシェアリング”を選ぶ

ダウンロードさせてあげる親機は、このモードを選んだ状態で待機しましょう。
ダウンロードしてもらう子機は、PSP®起動後に表示されるホームメニューから、カテゴリ“ゲーム”の中にある“ゲームシェアリング”を選択してください。



▲親機の画面

▲子機の画面

② ダウンロードする

子機には、接続状態をチェックして自動的に親機の『ぷよぷよフィーバー2【チュー！】』ゲーム情報が表示されます。選択すると、親機に子機の情報が送信されます。
親機には子機の情報が表示され、送信を許可するとダウンロードが始まります。

③ 子機を再起動する

ダウンロードが終了したら、子機は画面表示に従ってPSP®を再起動し、ダウンロードした『ぷよぷよフィーバー2【チュー！】』を起動させましょう。子機の準備が終わると、通信対戦の準備です。

④ 通信対戦の準備

親機（1P）・子機（2P）それぞれキャラクターを選択します。ルールは「ふつうのルール（→P.27）」のみです。ハンデ選択（→P.27）を1P・2Pともに終えると、対戦が始まります。

⑤ 対戦終了

対戦が終了するとポイント換算の画面が表示され、勝ったプレイヤーが◎ボタンを押すと、再戦メニューが表示されます。

●ゲームシェアリングについて

ゲームシェアリングでは、子機側のグラフィック・エフェクトが簡略化され、一部の音声が省略されます。

話す

案内役のアルルとカーバンクルや、ここに来ている人から話を聞くことができます。別世界から迷い込んだにも関わらず、いつも元気いっぱいのアルル達です。

もどる

ひろばを出てマップ画面に戻ります。

本製品の通信機能にはNetBSD Foundation,Inc.およびその協力者によって開発されたソフトウェアが使用されています。
詳細については、http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txtをご覧ください。

キャラクター紹介

『ぷよぷよフィーバー 2 [チュー！]』に登場する魅力的なキャラクターたちを紹介します。キャラクターごとにぷよ勝負の戦い方が異なります。プレイヤーキャラとして使用するとき、または対戦をするときの参考にしてください。

アミティ

バランス重視タイプ

〈魔導学校の生徒〉

本編1人目の主人公で、魔導学校に通う元気な女の子。
成績は中の下くらいだが、好奇心とバイタリティは誰にも負けない。クセのあるクラスメートとも、よけつかわしつうまく渡り合ってしまうところが魅力。
将来はステキな魔導師を目指しているものの、まだまだ先は長い。

ラフィーナ

とにかく大連鎖タイプ

〈魔導学校の生徒〉

アミティの元クラスメートで2人目の主人公。
新学期のクラス替えでアミティの隣のクラスに。由緒正しい家柄のおじょうさまで、計算高くて強気。体術を魔法のように使う高度な技術を習得しており、実は魔法がまったく使えない。
本当は他人にも自分にもきびしいのだが、自分にきびしいところを見かけた者はいない。
どこから見ても高飛車なおじょうさま。

シグ

フィーバーで逆転タイプ

〈魔導学校の生徒〉

アミティとはじめて同じクラスになったやる気のない3人目の主人公。
無気力で、いつもぼーっとしていて、主人公なのにいつも誰かにひきずられている。
とある日から、左手が人間のものではなくなってしまったのだが、まったくもって気にしていない。

クルーク

自力で大連鎖タイプ

〈魔導学校の生徒〉

前作と同様にアミティのクラスメート。非常に優秀な一方、友達をいつも見下しており、とてもイヤミっぽい。ダークな魔法に興味があり、怪しい実験をしている。レムレスが教えた本を博物館から借り続け常に持ち歩く。

リデル

自力で連鎖タイプ

〈魔導学校の生徒〉

アミティの元クラスメートで、人間と少しだけ違う種族の女の子。
新学期のクラス替えでアミティの隣のクラスに。とても大人しくて素直な性格。同じように穏やかなタルタルとは、今回も同じクラスで仲良し。

タルタル

こつこつジャブ攻撃タイプ

〈魔導学校の生徒〉

アミティの友達で、クラス替えで離れた元クラスメート。
ラフィーナ、リデルとは今回も同じクラス。おとなしいリデルとは仲のよい友達。おおらかで話すのもゆっくり。いつもなぜかラフィーナを追いかけていて、ラフィーナのいるところに現れる。
めったに怒らないが、草木を傷つける人に対しては本気を出す。

レムレス

バランス重視タイプ

〈となり街の魔導学校の生徒〉

学生でありながら、すでに魔導師として活躍するエリート学校の生徒。
クルークのご近所さんでフェーリの先輩。アミティたちにとっては、小・中学生から見た高校生のおにいさんのような存在。おだやかで落ち着いているが、うさんくさく、よく悪い人とまちがわれる。甘いものが大好物で、いつも甘いお菓子を持ち歩いている。

フェーリ

てがたくフィーバータイプ

〈となり街の魔導学校の生徒〉

レムレスの後輩にあたる。特技は占いとおまじない。学校でレムレスと出会って以来、彼を好きでたまらず、毎日おまじないをかかさないほど。常にトランス状態に近いため人の話はろくに聞いていない。

バルトアンデルス

こつこつジャブ攻撃タイプ

〈イヌのような怪物〉

フェーリが学校の実習中に間違えて召喚した異世界の怪物。
もどし方がわからないのでクラスで飼っている、いわばマスコット的存在。とても人なつっこいのだが、巨体の為、イヌのようなしぐさでじゃれてくるバルを苦手な生徒もいるらしい。フェーリはバルの世話の当番をさぼりまくっているのだが、バル本人は非常になついているため、オリを壊してはフェーリを追いかけてついてきてしまう。

ユウちゃん&レイくん

フィーバーで逆転タイプ

〈ふたごの幽霊〉

【ユウちゃん】
異常に明るい幽霊の女の子。霊になって何にもわずらわされずにお笑い道を進めることを喜び、死後の世界を楽しんでいる。ふたごの弟がいる。

【レイくん】
異常に明るい幽霊ユウちゃんの、異常に暗いふたごの弟。あまりにも無口で存在感がないため、いつもユウちゃんにおいてきぼりにされる。

アコール先生

自力で大連鎖タイプ

〈魔導学校の先生〉

前回に続きアミティのクラスの担任。優しくおだやかに生徒たちを見守っているが、ときどきふしぎな行動を起こしてはアミティたちをこまらせる、ナゾ多き人物。ピンチになってもまったくあせらない性格。常にネコのぬいぐるみのポポイを持っており、腹話術のように会話をする。

おしゃれコウベ

フィーバーで逆転タイプ

〈おしゃれなガイコツ〉

ひとをバカにしたような態度で常にファッションチェックをかかさない。とてもおしゃれで、今回はそのセンスを生かしてお店をオープン。

あくま

とにかく大連鎖タイプ

〈博物館の館長〉

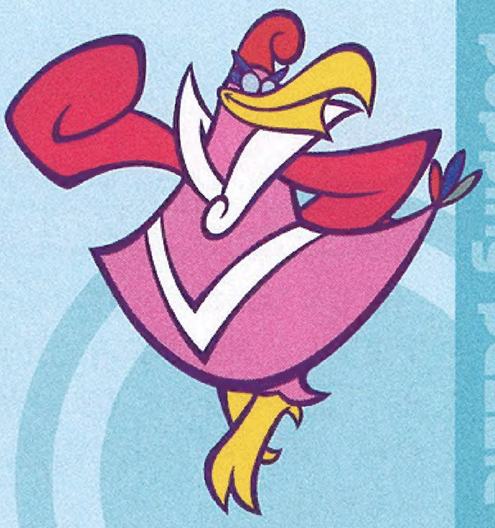
数千年前からこの地にいる悪魔的クマ。アコール先生のぬいぐるみのポポイと近い種族のようだが、くわしい事は不明。物や本を収集するのが趣味で、気長に1人で集めていた。プリサイス博物館の館長を務める。頭は良いが舌がまわらず、ヒートアップすると「クマ！」しかいえなくなる。

ほほうどり

てがたくフィーバータイプ

〈自称ヒーローのほほうどり〉

アミティたちの学校の近くにいるトリ。「ほほうどり」は個体ではなく種族名だが、誰もこのトリ以外を見たことがないので彼以外のほほうどりを知らない。ヒーローに強くあこがれているだけでなく、自分をヒーローだと思い込んでいる。

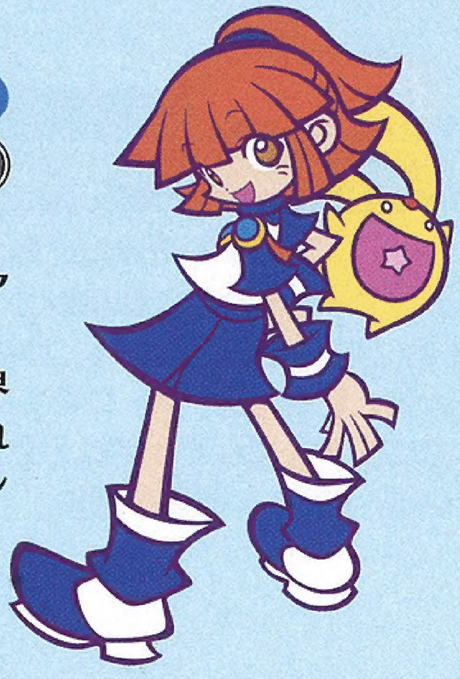


アルル

自力で連鎖タイプ

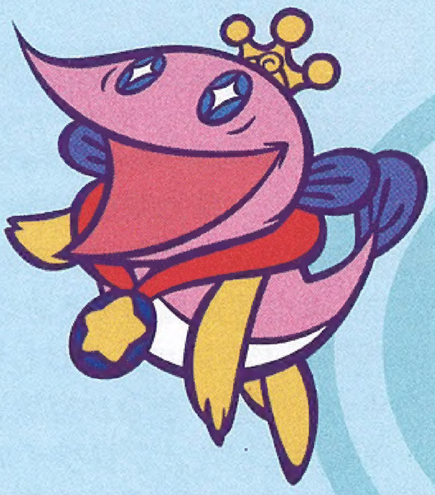
〈異世界の魔導師見習い〉

ぷよを消しているうちに遠い世界からアミティ達の世界へ飛ばされてきた女の子。とっても元気があり快活。こちらの世界でもぷよを消していれば、そのうち帰れるだろうと思っている。いつもカーバンクルと一緒。



さかな王子

フィーバーで逆転タイプ



〈自称・海の世界の王子様〉

海の世界の王子様（あくまで自称）。
自分のことを「ヨ」というなど、王族特有のしゃべり方をする。いつでも王子らしいふるまいを忘れず、誰の前でも分けへだてなくエラそうに接する。

どんぐりガエル

こつこつジャブ攻撃タイプ

〈どんぐりのぼうしをかぶったカエル〉

アミティたちの学校近くによくいるカエル。「どんぐりガエル」は個体でなく種族名。転がっているときは、とてもしあわせそう。
とってもお気楽そうに見えるが、森の生活は、危険がいっぱいで注意をおこたれないらしい。

おにおん

てがたくフィーバータイプ

〈たまねぎ頭の小鬼〉

アミティたちの学校裏の森にいる小オニ。「おにおん」は特定の個体ではなく種族名。人間と禁断の恋（?）に落ちそうになるおに子♀をなんとか引きとめようとしている、男らしい性格の個体。

こづれフランケン

こつこつジャブ攻撃タイプ

〈人造人間〉

【おやフランケン】
孤独な人造人間。あまりにもナカマがほしくなり、ちいさなフランケンを手作りしてみた。
できたフランケン（子）はとてもワガママで毎日振り回されているのだが、彼としては充実した日々を送っているらしい。
【こフランケン】
ちいさな人造人間。ナカマが欲しいフランケン（親）ががんばって作った一品。偶発的にできたこともあって、なぜかフランケン（親）よりも頭が良い。

ゴゴット

フィーバーで逆転タイプ

〈森にすむナゾの料理人〉

アミティたちの学校裏の森に、最近現れた男。
かつては薬を作って暮らす遠方の巨人だった。薬草やキノコを求めて遠出しているうちに見つけたキノコを食べて小さくなってしまう。めずらしい材料に心を奪われているため、今のところ戻る気はない。社交的な性格で、近づく者には積極的に怪しげな薬をすすめてくれる。

オトモ

〈どこかの国の王子教育係〉

どこかの国の王子のオトモ。お忍び漫遊中に王子がどこかへ雲隠れをしてしまったらしい…。行方不明の王子の安否が気になって仕方が無いため、寝る間も惜しんで王子を探している。はてさて無事に王子を見つけ出すことができるのか？
※物語の登場人物です。プレイヤーキャラクターとして選ぶことはできません。

本製品の通信機能にはNetBSD Foundation,Inc.およびその協力者によって開発されたソフトウェアが使用されています。
詳細については、http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txtをご覧ください。
The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.
© SEGA Corporation, 2005

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート
ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

ナビダイヤル
0570-000-353

受付時間10:00～17:00　月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

SEGA is a registered trademark of Sega Corporation.

禁　無　断　転　載

688-00026

SEGA® 株式会社セガのオフィシャルサイトです。
セガ 公式サイト
最新ゲーム情報からアミューズメント施設の情報、会社案内までいろいろな情報が満載。ＢＢＳなどのコミュニティも充実！
http://sega.jp/

SEGA DIRECT オフィシャルショッピングサイトです。
セガダイレクト
ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。
http://segadirect.jp/

ULJM 05058